



Koncepcja: Brindlewood Bay to gra RPG o grupie starszych kobiet, członkiń lokalnego klubu książki detektywistycznej Znacznynie

Zbrodni, które zajmują się rozwiązywaniem prawdziwych zagadek kryminalnych. W miarę upływu czasu zaczynają się domyslać, że rozwiązywane przez nie sprawy mają wspólne tło: kult poświęcony mrocznemu, potwornemu aspektowi greckiej bogini Persefony.

Gra jest bezpośrednio inspirowana serialem telewizyjnym *Napisała: Morderstwo*, lecz czerpie również z kosmicznego horroru, „kameralnych” dramatów kryminalnych oraz amerykańskich tasiemców z lat siedemdziesiątych, osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych.

Określony Cel: Postacie dążą do zapewnienia bezpieczeństwa swojej społeczności poprzez rozwiązywanie popełnianych tam morderstw. Jako gracze chcemy dowiedzieć się jak najwięcej o Babciach oraz nakreślić żywy obraz miasteczka - jest to wspólna odpowiedzialność graczy (**Znacznyni**) i MG (**Opiekuna**).

Ton: balansuje między przytulnym a przerażającym. Przez większość czasu nastrój będzie dość swobodny, ale czasami może zrobić się dość mrocznie i groźnie.

Tematyka: Morderstwo (różne rodzaje), rytualna magia, ofiary z ludzi i inne niepokojące tematy.

Mechanika

Story game zbliżone mechanicznie do gier z serii [Powered by The Apocalypse](#). Gdy akcja w grze inicjuje **ruch**, wykonuje się rzut **2k6 + umiejętność**. Rzut z kością **premiową**: rzut 3k6, suma 2 najlepszych wyników, z kością **karną**: najgorszych wyników. Większość ruchów ma cztery możliwe rezultaty:

2-6	porażka z konsekwencją
7-9	sukces z konsekwencją
10-11	sukces
12+	sukces z dodatkowym efektem (czasem ze wskazówką Otchłani)

Umiejętności

Żywotność – fizykałność (siła, zręczność); **Spokój** – opanowanie, koncentracja; **Rozum** – inteligencja, wiedza; **Prezencja** – charyzma, **Wrażliwość** – umiejętności okultystyczne

Stany: nakładane przez MG, z reguły dają kość karną.

BRINDLEWOOD — BAY —

Ruchy Podstawowe: (szczegółowo omówione w materiałach dla graczy), jest ich 7: Ruch Dzienny, Nocny, Wścibski, Przytulny, Tajemnic Złotej Korony, Okultystyczny, Snucie teorii.

Ruchy Znacznyni: unikatowe, wybrane przez gracza. Dwa zestawy – klasyczny i alternatywny.

Przytulny Zakątek: jednorazowo mogą dodać kość premię do rzutu.

Nakładanie Korony: zwiększenie poziomu sukcesu o jeden (z porażki na sukces z konsekwencją, z sukcesu na sukces z dodatkowym efektem itd.).

Tworzenie postaci

- ✦ **Wybierz** (unikatowe w drużynie): Imię, Styl, Przytulne Zajęcie, Ruch Znacznyni, Przyznaj 1 punkt dla jednej z umiejętności i zanotuj końcowe modyfikatory.
- ✦ **Opisz** trzy kluczowe elementy z życia jej Znacznyni:
 - Zmarłą bliską osobę
 - Dzieci, jeśli jakieś ma (lub zwierzęta domowe)
 - Czym się zajmowała przed swoją emeryturą
- ✦ **Zaznacz** 2 pytania na koniec sesji – będą za nie PD.

Organizacyjnie

- Drużyna się zna i ma wspólny cel.
- **Wymagania:** wiek 18+, bez potrzeby znajomości systemu; znajomość klimatu seriali kryminalnych i detektywistycznych na plus.
- **BHS:** Karta X, Lines and Veils. **Triggery:** (patrz KOTT)
- **Po zakończeniu gry proszę o wypełnienie ankiety:** kostas.pl/rpg/feedback
- kody QR (jednocześnie są to linki):



[k_o_s_t_a_s_z](#)



[ankieta](#)



[dla graczy](#)

kostas.pl/rpg

